



LAPORAN SKRIPSI

**APLIKASI MEDIA PLAYER VIDEO LAGU ANAK –
ANAK DAN LAGU KEBANGSAAN**

**AGUNG SALIM AHYAR
NIM. 201251170**

DOSEN PEMBIMBING

Rizkysari Meimaharani, M.Kom

Aditya Akbar Riadi, M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2018

HALAMAN PERSETUJUAN


APLIKASI MEDIA PLAYER VIDEO LAGU ANAK – ANAK DAN LAGU KEBANGSAAN

AGUNG SALIM AHYAR
NIM. 201251170

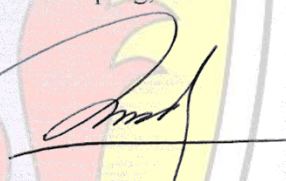
Kudus, 8 Februari 2018

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

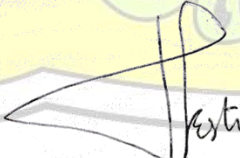

Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Pembimbing Pendamping,


Aditya Akbar Riadi, M.Kom
NIDN. 0912078902

Mengetahui

Ketua Komite Skripsi Teknik Informatika


Esty Wijayanti, M.Kom
NIDN. 0605098901

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI MEDIA PLAYER VIDEO LAGU ANAK – ANAK DAN LAGU KEBANGSAAN

AGUNG SALIM AHYAR
NIM. 201251170


Kudus, 20 Februari 2018

Mengesahkan,

Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II,


Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0616088502


Tutik Khotimah, M.Kom
NIDN. 0608068502

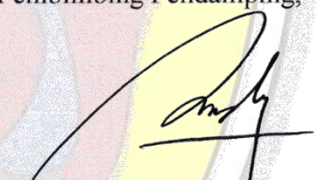

M. Imam Ghozali, M.Kom
NIDN. 0618058602

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

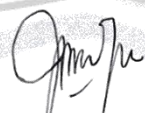

Aditya Akbar Riadi, M.Kom
NIDN. 0912078902

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Teknik Informatika


Mohammad Dahlan, ST, MT
NIDN. 0601076901


Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agung Salim Ahyar

NIM : 201251170

Tempat & Tanggal Lahir : Jepara, 18 April 1994

Judul Skripsi : Aplikasi Media Player Video Lagu Anak – Anak
dan Lagu Kebangsaan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 20 Februari 2018

Yang memberi pernyataan,



Agung Salim Ahyar
NIM. 201251170

APLIKASI MEDIA PLAYER VIDEO LAGU ANAK – ANAK DAN LAGU KEBANGSAAN

Nama mahasiswa : Agung Salim Ahyar

NIM : 201251170

Pembimbing :

1. Rizkysari Meimaharani, M.Kom
2. Aditya Akbar Riadi, M.Kom

RINGKASAN

Android merupakan sebuah sistem operasi yang sangat digemari masyarakat belakangan ini. Musik adalah salah satu bentuk keindahan yang ada di alam semesta. Musik menyatu dengan dinamika kehidupan manusia dan mengambil tempat di seluruh fase kehidupan. Bagi anak musik tidak saja untuk bersenang-senang tetapi lebih dari itu musik bisa menggerakkan sisi emosional anak, tetapi jika dapat disatukan menjadi sebuah sistem informasi yang mempermudah masyarakat yaitu sebuah aplikasi berbasis android untuk memutar video, agar masyarakat di Indonesia dapat mengenali lagu kebangsaan serta dapat mengenalkan lagu sesuai dengan umur anak.

Kata kunci : Android, Anak, Musik, Lagu Anak, Aplikasi

APPLICATION MEDIA PLAYER VIDEO SONGS OF CHILDREN AND ANTHEM

Student Name : Agung Salim Ahyar

Student Identity Number : 201251170

Supervisor :

1. Rizkysari Meimaharani, M.Kom
2. Aditya Akbar Riadi, M.Kom

ABSTRACT

Android is an operating system that is very popular community lately. Music is a form of beauty that exists in the universe. Music blends with the dynamics of human life and takes place throughout the phases of life. For children music is not just for fun but more than that music can move the emotional side of children, but if it can be incorporated into an information system that simplifies the public is an android based application to play the video, so that people in Indonesia can recognize the national anthem and can introduce the song according to the age of the child.

Keywords : Android, Kids, Music, Songs Kids, Applications.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul “APLIKASI MEDIA PLAYER VIDEO LAGU ANAK - ANAK DAN LAGU KEBANGSAAN” tepat pada waktunya.

Dalam penyusunan laporan ini, tentu saja penulis tidak bekerja secara individu maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu, khususnya kepada :

1. Bapak Dr. Suparno, SH, MS., Selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT., Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
4. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.Kom, Selaku Pembimbing utama dalam penyusunan Skripsi ini
5. Bapak Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom, Selaku Pembimbing pembantu dalam penyusunan Skripsi ini
6. Rekan-rekan mahasiswa Universitas Muria Kudus, khususnya program studi Teknik Informatika
7. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan, bantuan, dan motivasi yang besar kepada penulis, baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam penyusunan laporan ini.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi semua orang dan semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal pada mereka yang telah bersedia memberikan bantuan, serta dapat menjadikan semua bantuan ini sebagai ibadah, Amiin Yaa Robbal ‘Alamiin.

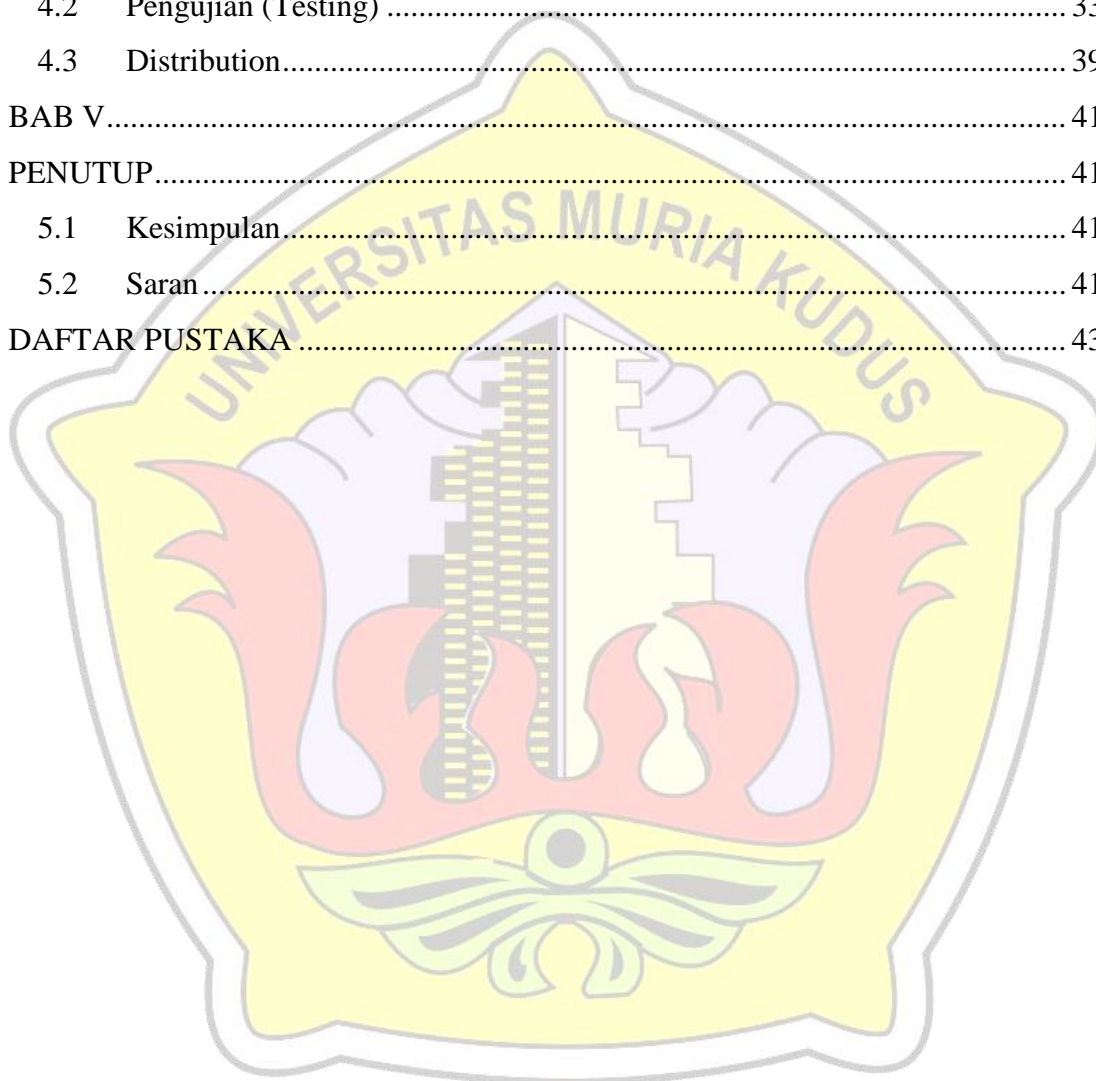
Kudus,

Penulis,

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
RINGKASAN	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Pengertian Musik	6
2.2.2 Konsep Dasar Multimedia	6
2.2.3 Metodologi Pengembangan Multimedia	8
2.2.4 Storyboard	10
2.2.5 Flowchart	12
2.3 Tools Yang Diguakan	14
2.4 Kerangka Pemikiran	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Objek Penelitian	17
3.2 Metode Penelitian	17
3.3 Identifikasi Masalah	19
3.4 Analisa Kebutuhan Sistem Aplikasi	20

3.5	Analisa Kebutuhan Sistem dalam Perancangan	21
3.5.1	Kebutuhan perangkat Keras	21
3.5.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	21
3.6	Tahapan Pengembangan Multimedia	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		31
4.1	Implentasi	31
4.2	Pengujian (Testing)	33
4.3	Distribution.....	39
BAB V.....		41
PENUTUP.....		41
5.1	Kesimpulan.....	41
5.2	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA		43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bentuk umum <i>Storyboard</i>	10
Gambar 2.2	<i>Storyboard</i> yang digambar dengan tangan	11
Gambar 2.3	<i>Storyboard</i> yang di gambar dengan komputer	11
Gambar 2.4	Kerangka Pemikiran	15
Gambar 3.1	Metode Pengembangan Multimedia	17
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> Menu Utama.....	23
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> Menu Lagu Anak	24
Gambar 3.4	<i>Flowchart</i> Menu Lagu Kebangsaan	24
Gambar 3.5	<i>StoryBoard</i> Menu Utama	26
Gambar 3.6	<i>StoryBoard</i> Lagu Anak	27
Gambar 3.7	<i>StoryBoard</i> Menu Profil	29
Gambar 4.1	Tampilan Menu Utama	31
Gambar 4.2	Tampilan Menu Lagu Anak	32
Gambar 4.3	Tampilan Menu Lagu Kebangsaan	32
Gambar 4.4	Tampilan Menu Profil	33
Gambar 4.5	Diagram Batang Tabel 4.2	36
Gambar 4.6	Diagram Batang Tabel 4.2	37
Gambar 4.7	Diagram Batang Tabel 4.2	38
Gambar 4.8	Ditribusi Aplikasi	39
Gambar 4.9	Distribusi Aplikasi dalam Playstore	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Simbol <i>Flowchart</i>	12
Tabel 3.1	Deskripsi Konsep	22
Tabel 3.2	Gambaran Storyboard	25
Tabel 3.3	Tabel Diskripsi simbol storyboard menu utama	26
Tabel 3.4	Tabel Diskripsi simbol storyboard Lagu Anak	28
Tabel 3.5	Tabel diskripsi simbol storyboard Menu Profil.....	29
Tabel 4.1	Tabel Pengujian Aplikasi	34
Tabel 4.2	Hasil Data Kuisisioner Tampilan Program	36
Tabel 4.3	Hasil Data Kuisisioner Kesesuaian Program	37
Tabel 4.4	Hasil Data Kuisisioner Perancangan Media Terhadap Kemudahan Pengguna	38

